

Optimalisasi Penggunaan Media Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Siswa Kelas V SDN Sukoiber

Adinda Kaurisma Oktavia Putri, Mumun Nurmilawati, Poppy Rahmatika
Primandiri

Universitas Nusantara PGRI Kediri

adindakaurisma@gmail.com, mumunnurmila68@gmail.com,

poppyprimandiri@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

The lack of variety of learning media in science learning, especially in the human respiratory system material, causes low learning outcomes for fifth-grade students at SDN Sukoiber. This study aims to determine the effect of using interactive Wordwall media on student learning outcomes. Wordwall media was chosen because it presents interesting learning, is based on educational games, and allows active student involvement in the learning process. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Nonequivalent Control Group Design. The subjects of the study were fifth-grade students at SDN Sukoiber, consisting of experimental and control groups. Data were collected through pretests and posttests, then analyzed using normality tests, homogeneity tests, and ANCOVA tests. The results of the analysis showed that there was a significant effect of the use of Wordwall media on student learning outcomes, with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). Therefore, Wordwall can be optimized as an alternative effective learning media in improving student learning outcomes on the human respiratory system material.

Keywords: natural science, animal life cycle, student understanding

ABSTRAK

Kurangnya variasi media pembelajaran dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi sistem pernapasan manusia, menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa kelas V SDN Sukoiber. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif Wordwall terhadap hasil belajar siswa. Media Wordwall dipilih karena menyajikan pembelajaran yang menarik, berbasis permainan edukatif, serta memungkinkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain Nonequivalent Control Group Design. Subyek penelitian adalah siswa kelas V SDN Sukoiber, yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kontrol. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, lalu dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji ANCOVA. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Oleh karena itu, Wordwall dapat dioptimalkan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia.

Kata Kunci: Wordwall, Media Interaktif, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Hasil observasi awal di SDN Sukoiber menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami fungsi dan mekanisme kerja organ pernapasan. Rata-rata nilai pretest siswa hanya mencapai 52,5 dari KKM 75, dengan 57% siswa belum tuntas. Selain itu, berdasarkan angket yang dibagikan kepada siswa, diketahui bahwa sebagian besar siswa merasa bosan dan tidak tertarik saat pembelajaran IPA berlangsung karena guru masih menggunakan metode ceramah yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Dalam menghadapi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Sitorus & Santoso (2022) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar, fokus perhatian, dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Wordwall merupakan salah satu media digital interaktif yang mampu memfasilitasi pembelajaran berbasis permainan edukatif. Dengan tampilan visual yang menarik dan fitur kuis yang interaktif, Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa memahami materi yang abstrak dengan lebih mudah. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Kusnadi & Azzahra, 2024), yang menemukan bahwa media pembelajaran berbasis permainan interaktif seperti Wordwall mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa secara signifikan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui optimisasi penggunaan media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi sistem pernapasan manusia. Temuan ini didukung oleh hasil penelitian Widyaningrum (2024) yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. serta membandingkan hasil belajar antara siswa yang menggunakan Wordwall dan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen jenis Nonequivalent Control Group Design. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sukoiber 1 dan SDN Sukoiber 2, sampel pada penelitian ini adalah SDN Sukoiber 1 sebagai kelas eksperimen (36 siswa) dan SDN Sukoiber 2 sebagai kelas kontrol (20 siswa). Instrumen yang digunakan adalah soal pretest dan posttest. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS versi 27 melalui uji normalitas, homogenitas, dan ANCOVA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut disajikan hasil uji ANCOVA:

Tabel 4.5 Hasil Uji Ancova

| Tests of Between-Subjects Effects | | | | | | |
|-----------------------------------|-------------------------|----|-------------|--------|------|---------------------|
| Dependent Variable: POSTEST | | | | | | |
| Source | Type III Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. | Partial Eta Squared |
| Corrected Model | 198,705 ^a | 2 | 99,352 | 33,060 | ,000 | ,555 |
| Intercept | 169,701 | 1 | 169,701 | 56,469 | ,000 | ,516 |
| PRETEST | 143,495 | 1 | 143,495 | 47,748 | ,000 | ,474 |
| KELOMPOK | 168,719 | 1 | 168,719 | 56,142 | ,000 | ,514 |
| Error | 159,277 | 53 | 3,005 | | | |
| Total | 7423,000 | 56 | | | | |
| Corrected Total | 357,982 | 55 | | | | |

Sumber : Data primer diolah, 2025

Gambar 1. Hasil Uji Ancova

Hasil uji ANCOVA menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Nilai Partial Eta Squared sebesar 0,514 menunjukkan bahwa 51,4% variabilitas hasil belajar dipengaruhi oleh perlakuan, yaitu penggunaan media Wordwall. Temuan ini mengindikasikan bahwa Wordwall secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Media Wordwall memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang. Didukung penelitian yang dilakukan Zulfa (2023) Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa. Mereka dapat langsung mengetahui hasil jawaban mereka melalui fitur umpan balik instan dari Wordwall, yang memberikan motivasi tambahan untuk belajar lebih baik. Hasil ini diperkuat oleh temuan dari penelitian Andimir (2023) dan Magdalena (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, Wordwall memberikan fleksibilitas kepada guru dalam menyesuaikan materi dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, serta mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih kreatif.

Kedua temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa media Wordwall sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi IPA yang memerlukan pemahaman konsep secara visual dan konkret. Dengan mempertimbangkan data kuantitatif yang menunjukkan pengaruh signifikan dan kuat dari penggunaan media Wordwall, serta dukungan dari berbagai temuan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media Wordwall memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Sukoiber pada materi sistem pernapasan manusia. Didukung pendapat penelitian yang sudah dilakukan Hofiya (2022) Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak sehingga pembelajaran bisa optimal dan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Saran dari penelitian ini adalah agar guru mulai beralih dari metode ceramah konvensional ke metode yang lebih interaktif dan menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan media digital seperti Wordwall. Selain itu, pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa pelatihan dan fasilitas pendukung untuk penggunaan media digital dalam pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas Wordwall pada mata pelajaran dan jenjang kelas yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Andimir, A., Yunirta, L., & Irwandi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia*, 10(1), 11–28. <https://doi.org/10.36706/jppk.v10i1.20211>
- hofiya Launin, Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPERIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. <https://doi.org/10.55784/juperis.vol1.iss3.176>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339.
- Magdalerna, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). Pentingnya Meningkatkan Media Pembelajaran untuk Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Pendidikan*, 3, 312–325.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88.
- Widyaningrum, S. L., Masfuah, S., & Fakhriyah, F. (2024). Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Game Edukatif Wordwall Terhadap Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1094–1108.
- Zulfa, I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sukorambi. <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/24997/>